

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kepulauan Raja Ampat merupakan kepulauan yang berada di Barat pulau Papua di Provinsi Papua Barat, tepatnya di bagian kepala burung Papua. Pada akhir tahun 2003, Raja Ampat dideklarasikan sebagai kabupaten baru, berdasarkan UU No. 26 tentang Pembentukan Kabupaten Sarmi, Kabupaten Kerom, Kabupaten Sorong Selatan, dan Kabupaten Raja Ampat, tanggal 3 Mei tahun 2002. Kabupaten Raja Ampat merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Sorong dan termasuk salah satu dari 14 kabupaten baru di tanah Papua. Kabupaten Raja Ampat terdiri dari empat pulau besar yaitu Pulau Waigeo, Batanta, Salawati dan Misool. Pusat pemerintahan berada di Waisai, Distrik Waigeo Selatan, sekitar 36 mil dari Kota Sorong. Kepemerintahan di kabupaten ini baru berlangsung efektif pada tanggal 16 September 2005.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini. Hal ini sangat membantu dalam proses mendapatkan sebuah informasi, khususnya informasi pariwisata. Perkembangan teknologi informasi di manfaatkan untuk membangun sebuah aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia. Raja Ampat memiliki potensi pariwisata yang sangat besar, mulai dari keindahan alam, peninggalan sejarah, dan berbagai potensi wisata lainnya. Kepulauan Raja Ampat merupakan wilayah di provinsi Papua Barat yang mempunyai keanekaragaman hewan laut dan terumbu karang yang tinggi (Sahriyani, Widodo, & Toha, 2014). Jika potensi ini dapat dioptimalkan, maka akan dapat

membantu meningkatkan kondisi perekonomian daerah di sekitar potensi wisata tersebut. (Anindito, Julianto, & Purnomo, 2015).

Kemajuan yang begitu pesat di bidang teknologi informasi, khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan. Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menjalankan suara, gambar, animasi, dan video menjadi suatu bentuk karya yang menarik dan dapat dinikmati oleh pengguna. Sebagai alat bantu, juga memiliki kelebihan diantaranya dapat menghasilkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat (Distriyanto, 2012).

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang, multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan (Binanto, 2010). Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menari minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan, yaitu *Computer Technology Research* (CTR). Menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 persen dari yang dilihat dan 30 persen dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 persen dari yang dilihat dan didengar dan 30 persen dari yang dilihat, di dengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif (Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, 2005).

Dari fakta yang ada dapat disimpulkan bahwa kepulauan Raja Ampat merupakan destinasi wisata yang selalu dikunjungi di oleh wisatawan local maupun mancanegara. Untuk itulah dibangun sebuah aplikasi berbasis multimedia yang akan memberikan informasi

tentang kepariwisataan Raja Ampat. Ini akan mempermudah wisatawan agar lebih mendapatkan informasi tentang pariwisata di Raja Ampat.

Melihat dari perkembangan teknologi dan banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Raja Ampat, penulis membuat aplikasi ini agar mempermudah wisatawan, dan dapat mengembangkan kondisi perekonomian daerah di sekitar wisata Raja Ampat. Dalam aplikasi ini penulis menggabungkan kelima unsur multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi dan video.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada yaitu bagaimana membuat Aplikasi Kepariwisataan Raja Ampat Berbasis Multimedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

- a. Pengguna tidak dapat mengubah informasi yang diberikan aplikasi.
- b. Pada bagian informasi penginapan pengguna hanya melihat informasi, tetapi tidak dapat memesan langsung penginapan.
- c. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah Xcode.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari pembuatan aplikasi ini adalah membuat aplikasi kepariwisataan Raja Ampat berbasis multimedia pada perangkat mobile.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literature dari buku-buku referensi, skripsi, jurnal ataupun data-data yang di dapat dari internet yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan dasar dalam pemecahan masalah.

2. Studi Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Sistem

Analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasil analisis berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Perancangan sistem dilakukan dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa

dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Pengkodean dilakukan dengan mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean, serta pengujian juga dilakukan melalui kuisioner yang diberikan kepada pengguna dengan mengambil sampel sebanyak 35 orang. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen. Hasil pengujian berupa Dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TIJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi serta pembanding atau acuan yang digunakan dalam pembahasan masalah.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi, termasuk di dalamnya referensi aplikasi multimedia.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan rancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.